



Hak cipta dan penggunaan kembali:

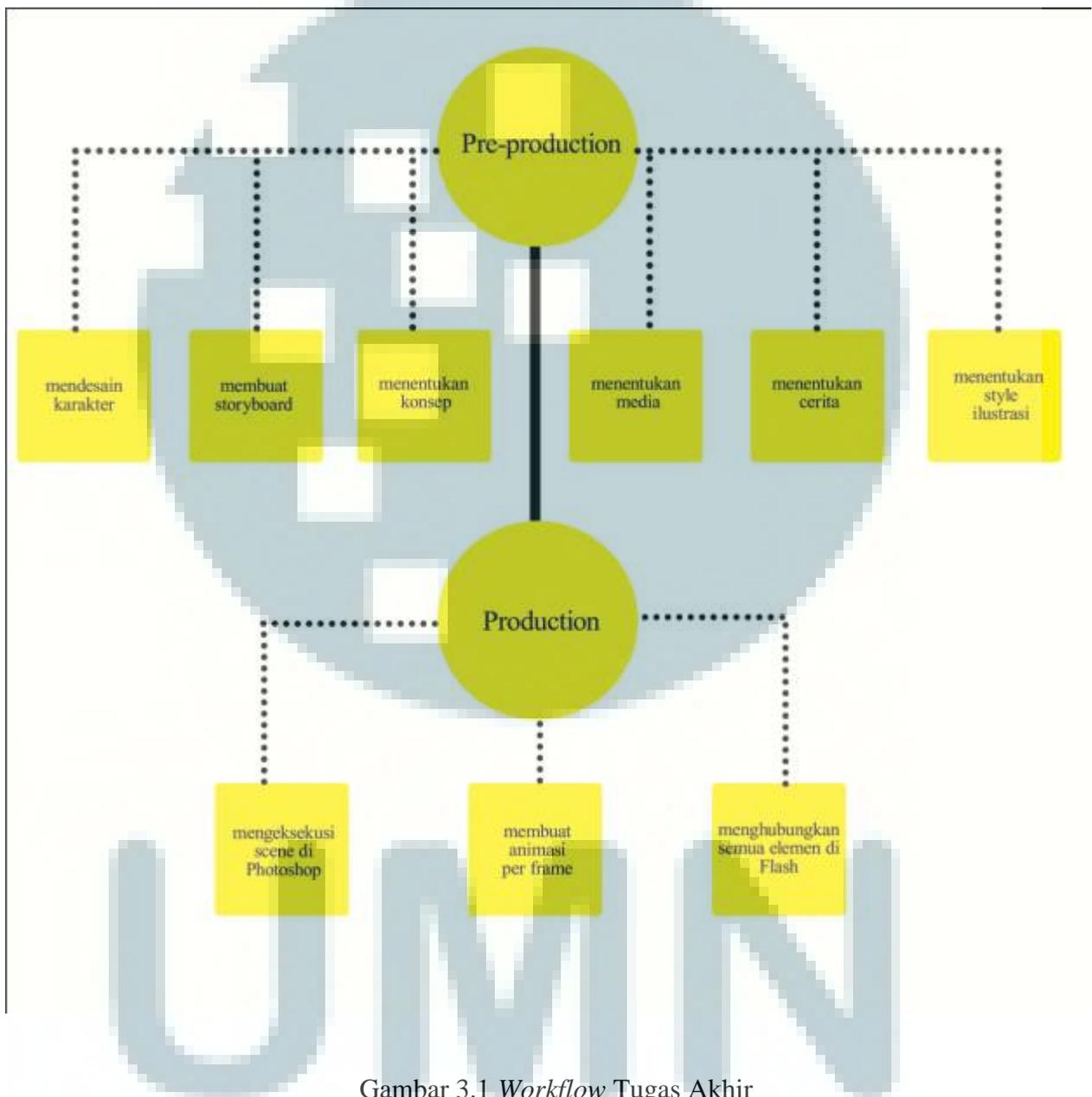
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Bab III

Metodologi Tugas Akhir



Gambar 3.1 *Workflow* Tugas Akhir

3.1 Pra Produksi

Pada tahap Pra produksi, ide cerita untuk *interactive picture book* dibuat. Tema yang diambil mengenai persahabatan dan keindahan alam sekitar. Agar cerita efektif dalam menyampaikan pesan, maka ditentukan media yang relevan dengan pembaca.

Cerita yang dibuat menceritakan tentang seekor kelinci yang tinggal di hutan. Ia mempunyai banyak teman. Tetapi ia menghabiskan waktunya sepanjang hari bermain *game* di dalam rumahnya sementara teman-temannya bermain di luar. Suatu hari ia tidak dapat menemukan *game*-nya dan menemukan sebuah surat yang berisi “Bermainlah bersama kami, nanti kami kembalikan”. Si kelinci kaget, dan ia langsung menuju rumah si monyet, salah satu temannya untuk mendapatkan kembali *game*-nya.

Ternyata si monyet sedang tidak ada di rumah, dan ia bertemu dengan adik monyet. Si adik monyet mengajak kelinci untuk bermain melempar pesawat kertas bersama, karena si kelinci belum pernah bermain permainan tersebut sebelumnya, maka si kelinci menyetujuinya dan mereka bermain diatas sebuah dahan pohon yang tinggi. Ketika bermain bersama, si kelinci melihat ada keramaian dari kejauhan. Ternyata itu adalah teman-temannya. Teringat akan *game*-nya yang hilang, maka si kelinci memutuskan untuk pergi kesana.

Dalam perjalanannya kelinci melihat hal-hal yang tidak biasa ia lihat selama bermain *game*, seperti bunga berwarna-warni, gemercik air di sungai, dan ia pun bertemu teman-teman baru. Si kelinci merasa senang.

Sesampainya ia di sebuah padang rumput yang luas, ia melihat teman-temannya sedang berpiknik bersama. Ia pun ikut berpiknik bersama temannya. Sewaktu akan pulang, si monyet mengembalikan *game* si kelinci. Tapi si kelinci berkata “Terima kasih, hari ini saya senang bermain bersama kalian.”

Cerita ini ingin menyampaikan pesan kepada pembacanya bahwa ada banyak hal yang juga menyenangkan di luar sana daripada bermain *game* saja. Bermain *game* bukan suatu hal yang dilarang, tetapi kecanduan *game* adalah hal yang tidak baik. Dengan penggunaan karakter kelinci yang selalu bermain di dalam lubangnya, menganalogikan sebagai anak yang selalu bermain *game* mempunyai kesan tertutup, tidak terbuka dengan keadaan sekitarnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media konvensional sudah banyak beralih ke media digital. Anak yang banyak beraktivitas dengan *game* cenderung lebih banyak bersentuhan dengan media *digital* (menghabiskan waktu dengan bermain *game*). Maka dipilih media digital yang bersifat interaktif dengan format *picture book* dalam menyampaikan cerita.

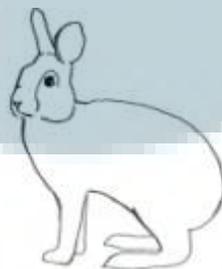
Pelaksanaan teknis diawali dengan desain karakter yang sesuai dengan cerita. Desain karakter menggunakan *style* kartun. Sesuai dengan karakter pengguna yang berumur 5-7 tahun yang belum dapat menangkap detail terlalu banyak, *style* kartun dipilih berdasarkan pertimbangan agar lebih mudah masuk dalam persepsi anak-anak. Sedangkan untuk *environment*, dipilih *style fine art* agar dapat menampilkan keindahan alam dan memberikan kesan realistik pada lingkungannya. Karakter-karakter tersebut adalah Kelinci, Monyet, dan Beruang.

Pengembangan karakter dimulai dengan penyederhanaan bentuk dan garis yang menjadi ciri kartun. Bentuk karakter berdasarkan karakter pada dunia nyata.



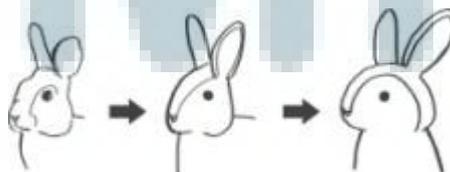
Gambar 3.2 Kelinci pada Alam Nyata
(<http://animal.discovery.com/mammals/rabbit/pictures/rabbit-picture.jpg>)

Penyederhanaan tahap awal dengan mengambil bentuk dasar seekor kelinci.

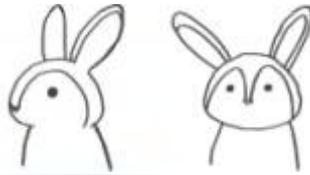


Gambar 3.3 Kelinci Bentuk Dasar

Kemudian *detail* lekukan pada wajah disederhanakan



Gambar 3.4 Kelinci yang Disederhanakan



Gambar 3.5 Kelinci Tampak Samping dan Depan

Karakter kelinci mempunyai sifat seperti anak-anak pada umumnya, seperti suka bermain. Maka desain dibuat dalam bentuk *anthropomorphic* untuk menambahkan unsur kemanusiaan pada karakter. Bentuk *anthropomorphic* dicapai dengan membuat karakter kelinci berdiri dengan kedua kaki.



Gambar 3.6 Kelinci Berdiri

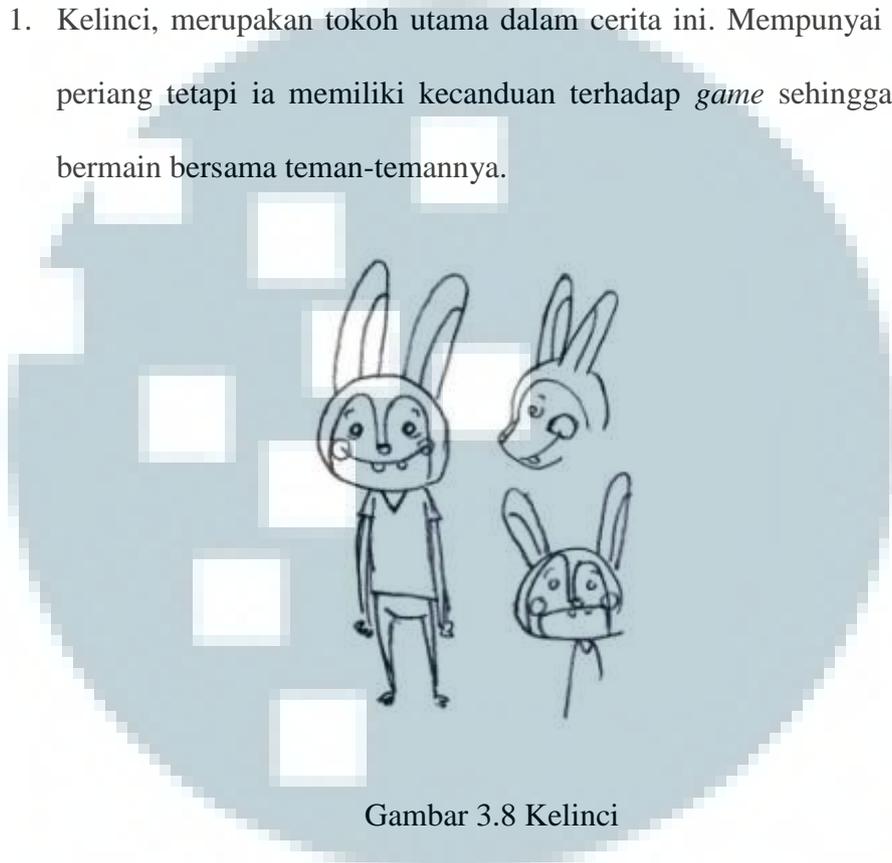
Pemberian unsur kemanusiaan ditambahkan dengan memakaikan baju pada karakter. Dan untuk menambahkan unsur ceria pada wajah karakter, maka karakter diberi alis dan bulatan pipi



Gambar 3.7 Kelinci Final

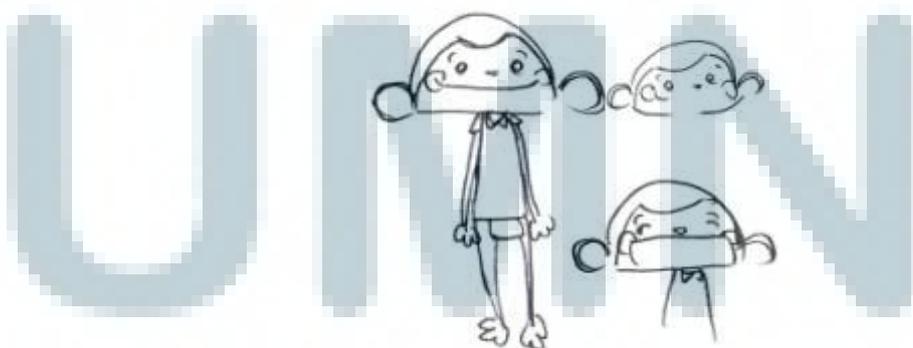
Berikut merupakan semua tokoh dalam cerita yang telah dibuat menjadi kartun:

1. Kelinci, merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Mempunyai sifat yang periang tetapi ia memiliki kecanduan terhadap *game* sehingga ia jarang bermain bersama teman-temannya.



Gambar 3.8 Kelinci

2. Monyet, teman dari si Kelinci. Ia mempunyai sifat yang periang.



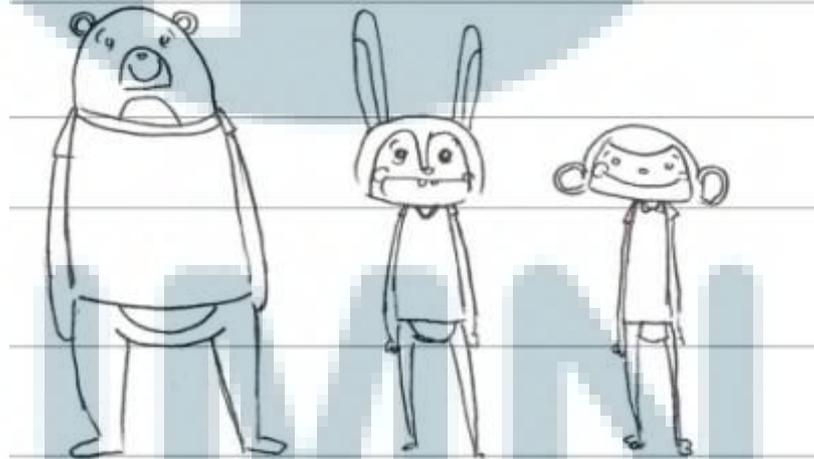
Gambar 3.9 Monyet

3. Beruang, teman dari si Kelinci. Ia mempunyai badan yang besar.



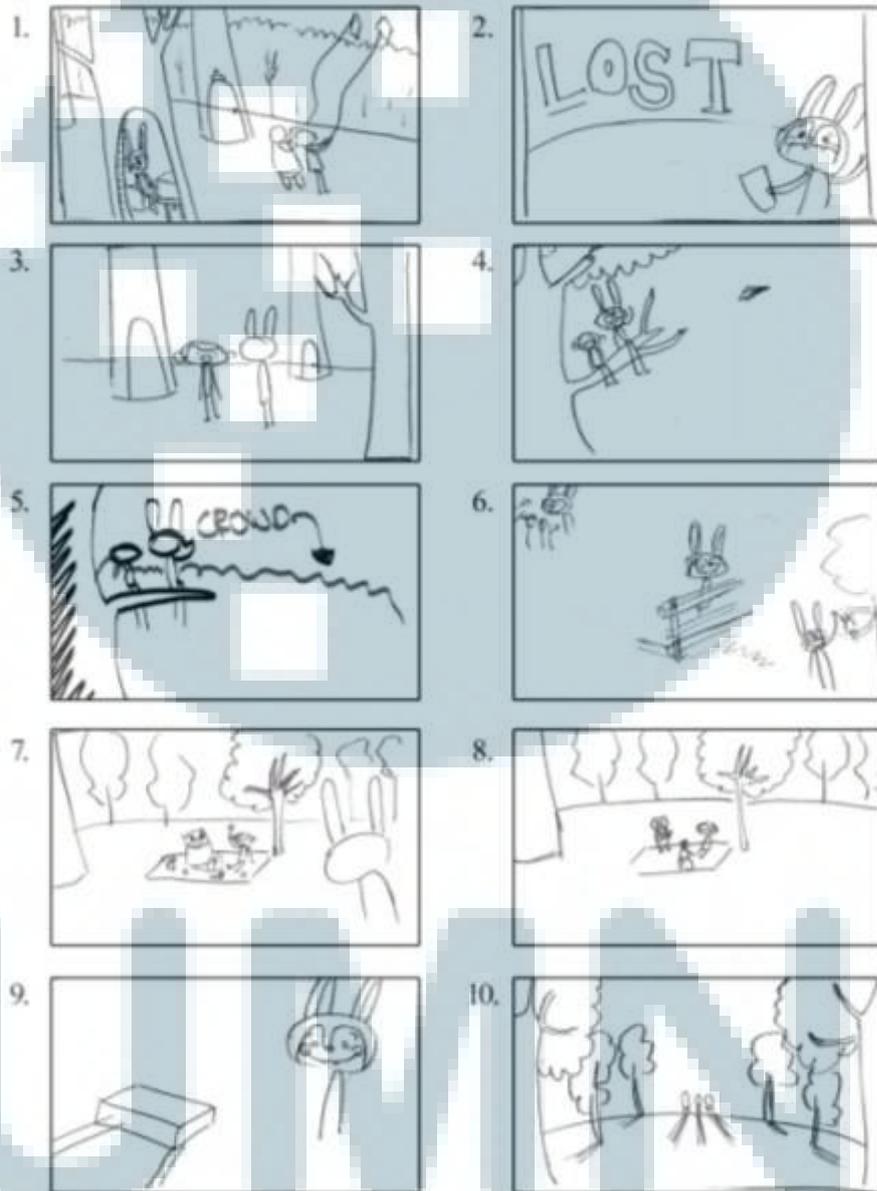
Gambar 3.10 Beruang

Character chart:



Gambar 3.11 *Character Chart*

Tahap berikutnya merupakan pembuatan *Storyboard*. *Storyboard* dikembangkan dari cerita yang telah dibuat sebelumnya dan dibagi menjadi per halaman. Susunan *storyboard* dapat dilihat pada urutan gambar berikut:



Gambar 3.12 *Storyboard*

3.2 Produksi

Pada proses produksi, semua halaman *storyboard* diilustrasikan menggunakan Adobe Photoshop dengan teknik *Digital Painting*. Pembuatan karya menggunakan warna cerah yang diberikan efek *overlay* warna kuning, dimaksudkan untuk memberikan kesan kuno pada ilustrasi.

Pemakaian kesan kuno ini memberikan persepsi *back to the origin*, yaitu alam itu sendiri. Semua elemen dibuat dengan *brush* dengan sketsa dasar terlebih dahulu kemudian diberi detail. Elemen *background* (yang tidak dianimasikan) dengan elemen yang akan diberi interaktifitas di-save terpisah dengan format *.png* agar latar menjadi transparan.

3.3 Paska Produksi

Pada proses post produksi, semua elemen yang telah diilustrasikan, di-*import* ke dalam Adobe Flash. Elemen dianimasikan dibuat dalam *movie clip* terlebih dahulu, kemudian di link pada *stage*. Output yang dihasilkan dalam format *.swf*.